

## <<Visual C++ OpenGL Di>>

### 图书基本信息

书名：<<Visual C++ OpenGL DirectX三维动画编程宝典>>

13位ISBN编号：9787894980120

10位ISBN编号：7894980129

出版时间：2003-1

出版时间：希望

作者：万斌 著

页数：338

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<Visual C++ OpenGL Di>>

### 内容概要

这是一本关于用Visual C++平台下的OpenGL和DirectX实现三维动画的方法和技巧的专著。

本书的特点是以实例的形式由浅入深地详细地讲解。

本书共分为两部分共18章和2个附录。

第1部分：关于OpenGL的10个例子的讲解。

内容为制作OpenGL黑屏窗口框架程序；绘制无色的三角形和正方形；绘制彩色的三角形和正方形；制作彩色旋转的三角形和正方形；制作彩色旋转的金字塔和正方体；制作旋转的带纹理贴图的正方体；实现纹理过滤器、基本的光照和键盘控制等特效；制作透明的带纹理贴图的可键盘控制的正方体；制作美丽的星空；用3D实现的在屋子里移动。

第2部分给出与OpenGL前8个例子相对应的DirectX 8.0例子（应用DirectX 8.0 SDK），内容为制作不断变换背景颜色的DirectX窗口；制作黑白的三角形和正方形；制作彩色的三角形和正方形；制作彩色旋转的三角形和正方形；制作彩色旋转的金字塔和正方体；制作带纹理贴图的旋转的正方体；制作纹理过滤、光照效果以及键盘控制；制作透明效果。

附录1为OpenGL指令集，附录2为安装DirectX 8.0 SDK。

每章的代码都是基于第1章的代码，并在前一章代码的基础上进行增删而成的，易于理解。

代码特点是由浅入深，内容逐步增加。

本书适合初、中级三维动画相关方面程序开发人员，高等院校学生、计算机编程爱好者阅读

参考。

说明：有关书中实例的源代码，请从[www.b-xr.com](http://www.b-xr.com)下载3990.zip。

## 书籍目录

第一篇 OpenGL第1章 制作OpenGL黑屏窗口框架程序	11.1	在Visual C++下建立Win32应用程序	21.2
程序的开头部分——include文件设置及全局变量	41.3	改变OpenGL场景尺寸	51.4
OpenGL的初始化	71.5	OpenGL的绘制	91.6
关闭OpenGL	101.7	激活OpenGL及改变屏幕分辨率	101.8
处理窗口的消息及键盘事件处理	111.9	WinMain	131.10
本章小结	171.11	本章源码	17
第2章 绘制无色的三角形和正方形	252.1	绘制三角形	252.2
绘制矩形	272.3	本章小结	292.4
本章源码	29	第3章 绘制彩色的三角形和正方形	373.1
绘制彩色带混色的三角形	373.2	绘制单一色彩的矩形	393.3
本章小结	403.4	本章源码	40
第4章 制作彩色旋转的三角形和正方形	484.1	彩色带混色的三角形的旋转	484.2
单一色彩的矩形的旋转	514.3	本章小结	524.4
本章源码	53	第5章 制作彩色旋转的金字塔和正方体	615.1
绘制彩色旋转的金字塔	615.2	绘制彩色旋转的正方体	665.3
本章小结	715.4	本章源码	71
第6章 制作旋转的带纹理贴图的正方体	806.1	程序include及全局变量定义	816.3
读取文件	826.3	将位图转换成纹理	836.4
OpenGL初始化(包括纹理的初始化)	856.5	绘制带纹理的正方体	866.6
本章小结	906.7	本章源码	91
第7章 实现纹理过滤器,基本的光照和键盘控制等特效	1017.1	新增的设置	1037.2
读取位图文件	1067.3	读取位图文件并将其转换为纹理	1077.4
OpenGL的初始化	1107.5	绘制带纹理贴图的正方体	1127.6
增加键盘交互功能	1157.7	本章小结	1187.8
本章源码	119	第8章 制作透明的带纹理贴图的可键盘控制的正方体	1318.1
使用混合功能实现透明的原理	1318.2	程序新的全局变量的设置	1328.3
OpenGL初始化程序SceneInit()的修改	1348.4	增加B键的处理	1348.5
本章小结	1358.6	本章源码	13
第9章 制作美丽的星空	1489.1	新的全局变量的设置	1499.2
读取纹理位图图像	1509.3	读取位图并将其转换成纹理	1519.4
OpenGL的初始化	1529.5	绘制星星	1539.6
修改键盘事件的处理	1549.7	本章小结	1549.8
本章源码	155	第10章 用3D实现的在屋子里移动	16510.1
建立三维结构	16610.2	读取模型数据	16610.3
控制相机实现在3D世界中真实的移动	16810.4	绘制三维场景	17010.5
本章小结	17410.6	本章源码	174
第二篇 DirectX 3D第11章 制作不断变换背景颜色的DirectX窗口	18911.1	include及全局变量的设置以及重要的声明	19011.2
初始化场景	19111.3	检测是否支持16位色彩模式	19111.4
对Direct3D进行初始化	19111.5	释放Direct3D资源	19311.6
绘图	19311.7	处理视窗消息	19411.8
编写WinMain()	19511.9	本章小结	19711.10
本章源码	198	第12章 制作黑白的三角形和正方形	20512.1
定义新的数据结构	20512.2	修改D3DDisable函数	20612.3
对函数D3DInit()进行修改	20712.4	绘制	20912.5
本章源码(1)	21012.6	制作黑白的三角形和正方形的另一种方法	21912.7
对函数D3DDisable的修改	22012.8	修改函数D3DInit	22012.9
为D3DSceneShow()增加新的功能	22212.10	本章小结	22312.11
本章源码(2)	223	第13章 制作彩色的三角形和正方形	23313.1
实现多边形的着色	23313.2	本章小结	234
本章源码	234	第14章 制作彩色旋转的三角形和正方形	24414.1
实现旋转功能	24414.2	本章小结	24614.3
本章源码	246	第15章 制作彩色旋转的金字塔和正方体	25615.1
定义金字塔及正方体的顶点坐标	25615.2	修改D3DInit函数	25815.3
修改函数D3DSceneShow()	25915.4	本章小结	26015.5
本章源码	260	第16章 制作带纹理贴图的旋转的正方体	27116.1
定义新的全局变量及修改顶点的定义	27116.2	修改D3DDisable()函数	27316.3
修改D3DInit()函数	27416.4	读取纹理位图文件并实现对象的纹理贴图	27416.5
绘制带纹理贴图的正方体	27516.6	本章小结	27516.7
本章源码	275	第17章 制作纹理过滤光照效果以及键盘控制	28717.1
为使用灯光效果及键盘交互而增加的设置	28817.2	在D3DInit中增加对灯光及纹理过滤的支持	29017.3
修改函数D3DSceneShow()	29217.4	增加键盘控制功能	29317.5
本章小结	29517.6	本章源码	295
第18章 制作透明效果	30918.1	增加一些设定	30918.2
修改子程序D3DInit	31118.3	更新D3DDisable函数	31318.4
修改用于绘制的D3DSceneShow()函数	31318.5	本章小结	31418.6
本章源码	314	附录1 OpenGL指令集	330
OpenGL核心函数库	330	OpenGL应用函数库	330
安装DirectX 8.0 SDK	336		

## <<Visual C++ OpenGL Di>>

### 编辑推荐

本书适合初、中级三维动画相关方面程序开发人员，高等院校学生、计算机编程爱好者阅读参考。

#### 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>